

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan menjadi pilar utama dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sebagai pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam proses mendewasakan diri melalui pengajaran dan pelatihan. Secara umum pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, aklaq mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Upaya penyiapan sumber daya manusia untuk menciptakan generasi unggul harus dilakukan sejak anak berusia dini.

Pendidikan anak usia dini sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (pasal 1 butir 14) adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kelembagaan pendidikan anak usia dini di Indonesia memiliki peran yang penting dalam memacu peningkatan angka partisipasi anak usia dini

yang mengikuti layanan PAUD. Lembaga pendidikan usia dini adalah suatu lembaga yang memberikan layanan pengasuhan, pendidikan dan pengembangan bagi anak lahir sampai enam tahun sampai delapan tahun, baik yang diselenggarakan oleh instansi pemerintah dan nonpemerintah, mulai dari pendidikan informal, formal maupun nonformal. PAUD merupakan bagian dari pendidikan nonformal dan yang berkaitan dengan peran PAUD yaitu, mendasari keikutsertaan individu dalam mengikuti pendidikan selanjutnya dan dapat mengembangkan potensi anak secara komprehensif. Salah satu lembaga PAUD yang dikenal masyarakat luas adalah taman kanak – kanak. Taman kanak-kanak adalah satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun, yang dibagi dalam dua kelompok belajar berdasarkan usia yaitu kelompok A untuk usia 4 – 5 tahun dan kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun.

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak usai dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia, bahwa masa ini merupakan periode sensitif yang mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa inilah terjadi pematangan fungsi – fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada perilaku sehari-hari. Perkembangan anak akan belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya

terpenuhi serta merasa aman dan nyaman dalam lingkungannya, anak belajar terus-menerus di mulai dari membangun sesuatu pemahaman tentang sesuatu dan mengeksplorasi lingkungan serta menemukan kembali suatu konsep, anak belajar melalui interaksi sosial baik dengan orang dewasa maupun teman sebaya, minat dan ketekunan anak-anak memotivasi untuk belajar, perkembangan gaya belajar anak harus dipertimbangkan sebagai perbedaan individu, anak belajar sederhana sampai yang kompleks serta dari yang kongkrit ke abstrak dan dari diri sendiri ke interaksi orang lain.

Pada dasarnya anak memiliki kecerdasan yang berbeda dan banyak aspek kemampuan yang perlu dikembangkan, salah satunya adalah mengembangkan kemampuan kognitif. Kognitif adalah suatu proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Perkembangan kognitif merupakan perubahan kognitif yang terjadi pada aspek kognitif anak, dimana perubahan ini merupakan suatu proses yang berkesinambungan. Karena untuk mengembangkan kecerdasan intelektual, kepribadian, sosial emosi, kognitif, moral dan kecakapan hidup pada anak usia dini. Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memulai memberikan berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal. Anak usia dini dimana anak masih dalam proses belajar dan banyak menyerap ilmu yang distimulasikan dari orang tua dan lingkungan sekitar anak. Dalam proses pembelajaran anak usia dini lebih sering menggunakan permainan yang menyenangkan agar anak dapat mengeksplor kreativitasnya dengan cara belajar sambil bermain. Diantaranya dapat menggunakan

permainan edukatif, seperti *puzzle*, meronce, balok, menggambar, bentuk angka dan huruf, plastisin dan lain-lain.

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokan, memadukan, mencari pandannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Tingkat intelegensi adalah tingkat kecerdasan yang berbeda antara satu individu dengan individu lainnya. Intelegensi mempengaruhi cara individu menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Semakin cerdas seseorang, maka akan semakin mudah dan cepat menemukan jawaban dari permasalahan yang dihadapinya.

Pengembangan kognitif dimaksudkan agar individu mampu mengembangkan kemampuan persepsinya, ingatan, berpikir, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan memecahkan masalah. Pengembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor hereditas, lingkungan, kematangan, minat dan bakat, pembentukan dan kebebasan. Salah satunya permainan edukatif adalah *puzzle* karena dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif pada anak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 352), *puzzle* adalah “teka-teki”. Menurut Hamalik (1980: 57), gambar adalah

sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena dapat dicerna melalui indera penglihatan. *Puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar menjadi bentuk utuh dari kepingan kepingan. Dengan bermain *puzzle* anak dapat melatih intelegensi dalam memecahkan masalah. Permainan *puzzle* juga melibatkan koordinasi mata dan tangan dan anak dapat bereksplorasi menurut kemampuan dan minatnya.

Kegiatan di TK menggunakan pembelajaran bermain sambil belajar agar mudah untuk dipahami, dimengerti dan menyenangkan. Memperhatikan hal ini maka mereka butuh suatu permainan sebagai media dalam pembelajaran di TK. Alat bermain tidak harus mahal namun unsur pendidikanlah yang diutamakan. Penyampaian materi pembelajaran dengan pendekatan belajar sambil bermain sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran di TK akan membantu memperlancar serta mempermudah anak dalam memahami serta mengerti tentang materi yang disampaikan oleh pendidik.

Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan dari kegiatan-kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di TK maupun diluar lingkungan TK dalam wujud penyediaan pengalaman belajar untuk semua peserta didik. Belajar pada anak usia dini tidak selalu harus dilakukan dalam keadaan yang teratur dan berjangka waktu tertentu, anak-anak bisa saja belajar sambil melakukan

aktivitas berlari- lari atau melalui bernyanyi. Permainan yang bervariasi dapat dijadikan materi dan cara yang tepat untuk menstimulasi kecerdasan anak.

Namun pada kenyataannya, orang tua dan guru sering melakukan kesalahan dalam mengartikan bermain pada usia anak- anak. Selama ini jika anak sudah belajar sambil bermain di TK, banyak orang tua membebani anak dengan tuntutan anak yang berat, seperti anak harus sudah pandai menulis, berhitung dan membaca. Begitu juga dengan pihak TK, di beberapa lembaga pendidikan anak usia dini prinsip belajar melalui bermain sebagian belum berjalan dengan benar, sehingga tujuan bermain bagi anak tidak tercapai.

Rendahnya kemampuan anak menjadi petunjuk adanya kecenderungan kelemahan sekaligus kesulitan belajar, yang dalam hal ini berarti ada kesulitan pada anak dalam menerima pembelajaran. Dengan permainan yang monoton anak akan cepat bosan dan menyebabkan perkembangan kognitif pada anak akan menjadi rendah. Karena anak memiliki anggapan bahwa bermain dengan menggunakan permainan itu sulit dan kurang disukai. Sementara itu guru juga masih belum optimal dalam menyediakan alat permainan edukatif bagi anak usia dini. Agar materi pengajaran yang disampaikan oleh guru mudah diterima maka sebagai guru harus mampu mencari cara yang efektif dan perlu melakukan tindakan tertentu untuk meningkatkan perkembangan kognitif.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan *Puzzle* terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini di TK Pertiwi Karanglor, Manyaran, Wonogiri tahun Pembelajaran 2013/2014.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Banyaknya permainan telah beredar di lingkungan anak- anak yang belum tentu dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif.
2. Belum optimalnya penggunaan beberapa metode permainan terhadap perkembangan kemampuan kognitif.

## **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Perkembangan kognitif, menggunakan tanda- tanda khusus yang ditemukan seperti tata letak, arah, posisi, bentuk, warna, ukuran, dan garis.
2. Kemampuan menyusun *puzzle* sebanyak tujuh sampai sembilan keping dengan jenis potongan lengkung dan gambar *puzzle* yang disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung di TK.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, maka rumusan masalah adalah “ Apakah ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini di TK Pertiwi Karanglor, Manyaran, Wonogiri tahun Pembelajaran 2013/2014?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Mengetahui pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini di TK Pertiwi Karanglor, Manyaran, Wonogiri tahun Pembelajaran 2013/2014 .”

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan khususnya tentang permainan *puzzle* untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi tambahan referensi bagi penelitian lain yang berhubungan dengan pengembangan kognitif.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Guru : Dapat dijadikan solusi guru untuk dalam menentukan metode dan media dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.
- b. Bagi Taman Kanak- Kanak : Agar dapat memberikan saran dan anjuran kepada guru dan pihak-pihak yang terkait dalam pembelajaran yang inovatif yaitu cara meningkatkan perkembangan kognitif pada anak uasia dini.



- c. Bagi Anak : Dapat membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan mereka dan untuk meningkatkan perkembangan kognitif mereka.
- d. Bagi Orang Tua : Sebagai motivasi orang tua dalam memberikan alat permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak dalam proses pembelajaran saat dirumah.